

*From the depths of a cosmic sewer*

# ALIENSTORM™



**SEGA™**  
ARCADE HITS  
MARKETED BY

**U.S. GOLD**

# **ALIEN STORM™**

## **SCENARIO**

After searching the galaxy for a new planet to inhabit following the ruination of their own, through lack of environmental awareness, - a group of the most evil, vile and slimiest aliens known to man have waged war on planet earth.

Carrying out raids from a large mothership hovering above the planet, hidden from radar by Alien technology, the Aliens have been infiltrating and terrorising the population.

Rumour has it that Aliens are even hidden in everyday street objects ready to pounce on unsuspecting humans.

Early reporters of the Aliens were dismissed as being mad and senile individuals, but vigilant UFO watchers were better informed setting up a base in the city at the Burger Cafe where they could respond instantaneously to suspicious activities.

The heroes called themselves.... **THE ALIEN BUSTERS .....**

## **LOADING**

### **Atari ST/Amiga**

Insert the disk into drive and switch on your computer. The game will load, and run automatically.

### **CBM 64/128 Disk**

Insert disk in drive Type LOAD "",8,1 and press RETURN. The game will load and run automatically.

### **CBM 64/128 Cassette**

Press SHIFT and RUN/STOP keys together. Press PLAY on the cassette deck. Follow any on screen prompts.

## **Spectrum 48/128K, +2 Cassette**

Type LOAD"" and press ENTER. Press PLAY on the cassette deck. Use LOADER option on +2 computers. Follow any on screen prompts.

## **Amstrad CPC Cassette**

Press CTRL and small ENTER keys simultaneously. Press PLAY on the cassette deck. Follow any on screen prompts

## **Amstrad CPC Disk**

Insert disk in drive. Type RUN"DISK and press return/. The game will load and run automatically.

## **CONTROLS**

### **Atari ST/Amiga**

#### **Main Stages**

Move / Fire	-	Joystick
Somersault	-	Fire & Up
Roll	-	Fire & Down
Leap	-	Start roll, then fire again

#### **Chase Stages**

Leap	-	Fire (Weapon auto-fires)
------	---	--------------------------

#### **Special Weapons**

Player 1	-	Space
Player 2	-	0 (num.pad)
Pause	-	ESC

#### **C64/128**

Move / Fire	-	Joystick
Somersault	-	Fire & Up
Roll	-	Fire & Down
Leap	-	Start roll, then fire again

## Chase Stages

Leap	-	Fire (Weapon auto-fire)
------	---	-------------------------

## Special Weapons

Player 1	-	Commodore Key
----------	---	---------------

Player 2	-	F5
----------	---	----

Pause	-	Run/Stop
-------	---	----------

## Spectrum/Amstrad

Move/Fire	-	Re-definable keys
-----------	---	-------------------

Somersault	-	Fire & Up
------------	---	-----------

Roll	-	Fire & Down
------	---	-------------

Leap	-	Start roll, then fire again
------	---	-----------------------------

## Chase Stages

Leap	-	Fire (Weapon auto-fires)
------	---	--------------------------

## Special Weapons

Player 1	-	W (Re-definable)
----------	---	------------------

Player 2	-	I
----------	---	---

Pause	-	Break (Spectrum) Esc
-------	---	----------------------

(Amstrad)	-	
-----------	---	--

## Default Settings For Spectrum/Amstrad

Player 1 - Keyboard Q A O P Space + W (Spec Weapon)

Player 2 - Joystick 1 + I

©1990,1991 SEGA™. All rights reserved. Alien Storm™ is a trademark of SEGA ENTERPRISES LIMITED, SEGA™ is a trademark of SEGA ENTERPRISES LIMITED. Published by SEGA EUROPE LIMITED. Distributed by U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX. Tel: 021 625-3366

# **ALIEN STORM™**

## **SCÉNARIO**

Après avoir conduit leur planète à sa perte par manque d'attention portée à l'environnement, ils étaient à la recherche d'une nouvelle planète à habiter dans la galaxie. Ces aliens, les plus méchants, ignobles et gluants que l'homme ait jamais rencontrés, apportaient la guerre sur la planète terre.

Les Aliens dirigent des raids à partir d'un vaisseau mère énorme stationné au-dessus de la planète, mais invisible sur les radar grâce à la technologie des Aliens. Ils réussissent à s'infiltrer partout et à terroriser la population.

Des bruits circulent disant que les Aliens sont même cachés dans les objets de la rue les plus ordinaires, prêts à bondir sur des humains qui ne soupçonnent rien.

Les premiers témoins de l'invasion des Aliens furent enfermés sous prétexte qu'ils étaient des individus fous et séniles. Cependant, les observateurs d'OVNI vigilants avaient eu la bonne idée d'installer une base dans un Café Burger en ville, d'où ils pouvaient organiser une réponse immédiate aux activités suspectes.

Les héros se faisaient appeler les...ALIENS BUSTERS.....

## **CHARGEMENT**

### **Atari ST/Amiga**

Insérez la disquette dans le lecteur et allumez votre ordinateur. Le jeu se chargera et se mettra en marche automatiquement.

## **Amstrad CPC Cassette**

Appuyez simultanément sur CTRL et les petites touches ENTER.  
Appuyez sur PLAY sur le lecteur de cassettes. Suivez tous les messages sur l'écran.

## **Amstrad CPC Disquette**

Insérez la disquette dans le lecteur. Tapez RUN"DISK et appuyez sur return/. Le jeu se chargera et se mettra en marche automatiquement.

## **COMMANDES**

### **Atari ST/Amiga**

#### **Etapes Principales**

Bouger/Tirer	-	Joystick
Saut Périlleux	-	Feu & Haut
Rouler	-	Feu & Bas
Sauter	-	Commencer à rouler, puis feu de nouveau

#### **Etapes Poursuite**

Sauter	-	Feu (Armes tirent automatiquement)
--------	---	------------------------------------

#### **Armes Particulières**

Joueur 1	-	Espacement
Joueur 2	-	0 (clav. num.)
Pause	-	ESC.

## **Amstrad**

Bouger/Tirer	-	Touches re-définissables
Saut Périlleux	-	Feu & Haut
Rouler	-	Feu & Bas
Sauter	-	Commencer à rouler, puis feu de nouveau

## **Etapes Poursuite**

Sauter	-	Feu (Armes tirent automatiquement)
--------	---	------------------------------------

## **Armes Particulières**

Joueur 1	-	W (Re-définissable)
Joueur 2	-	I
Pause	-	Break Esc. (Amstrad)

## **Positionnements par Défaut Pour Amstrad**

Joueur 1 - Q A O P Espacement sur clavier + W (Armes Spec)  
Joueur 2 - Joystick 1 + I

# **ALIEN STORM™**

## **SZENARIO**

Eine Gruppe Außerirdischer hat nach der Vernichtung ihres eigenen Planeten durch fehlendes Umweltbewußtsein die ganze Galaxie nach einem neuen Lebensraum abgesucht. Jetzt haben diese hinterhältigsten, widerlichsten und schleimigsten Wesen, die die Menschheit je gesehen hat, dem Planeten Erde den Krieg angesagt. Von einem großen Mutterschiff aus, das über dem Planeten kreist und durch außerirdische Technologie auf dem Radarschirm unsichtbar ist, führen die Außerirdischen Angriffe aus, mit denen sie die Bevölkerung unterwandern und terrorisieren.

Es geht das Gerücht um, daß die Außerirdischen sogar in alltäglichen Gegenständen auf der Straße versteckt sind, aus denen sie sich auf ahnungslose Menschen stürzen.

Frühe Berichterstatter über die Außerirdischen wurden als verrückt und senil abgetan, aber wachsamer UFO-Beobachter waren besser informiert und schlügen ihr Hauptquartier im Burger-Café in der Stadt auf, von wo aus sie sofort auf verdächtige Aktivitäten reagieren konnten.

Die Helden nannten sich..... ALIEN BUSTERS.....

## **LADEN**

### **Atari ST/Amiga**

Diskette in das Laufwerk einlegen und den Computer einschalten. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet.

### **CBM 64/128 Diskette**

Diskette in das Laufwerk einlegen. LOAD "",8,1 eintippen und RETURN drücken. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet.

### **CBM 64/128 Kassette**

SHIFT- und RUN/STOP-Tasten gleichzeitig drücken. PLAY auf dem Kassettenrekorder drücken. Dann den Aufforderungen auf dem Bildschirm folgen.

## Spezialwaffen

Spieler 1	-	Commodore-Taste
Spieler 2	-	F5
Unterbrechen	-	Run/Stop-Taste

## Amstrad

Bewegung/Feuer	-	Tasten sind neu programmierbar
Salto	-	Feuer & Hoch
Rolle	-	Feuer & Runter
Sprung	-	Rolle starten, dann noch einmal feuern

## Verfolgungsphasen

Sprung	-	Feuer (Waffe feuert automatisch)
--------	---	----------------------------------

## Spezialwaffen

Spieler 1	-	W (Kann neu programmiert werden)
Spieler 2	-	I
Unterbrechen	-	Break (Spectrum), Esc (Amstrad)

## Standard-Vorgaben für Amstrad

Spieler 1 - Tastatur Q A O P Leertaste + W (Spez-Waffe)

Spieler 2 - Joystick 1 + I

# **ALIEN STORM™**

## **SCENARIO**

Alla ricerca di un nuovo pianeta in cui insediarsi, dopo la rovina del proprio avvenuta per incoscienza ambientale, - un gruppo dei più malvagi, infidi e schifosi alieni mai conosciuti ha mosso guerra alla Terra.

Con scorrerie effettuate da un'enorme nave madre sospesa sul pianeta e nascosta ai radar da una tecnologia aliena, gli Alieni si sono infiltrati terrorizzando la popolazione.

Si rumoreggia che gli Alieni sono perfino nascosti in oggetti comuni nelle strade, pronti a saltare addosso agli umani ignari. I primi che avevano parlato di Alieni erano stati dileggiati come pazzi e senili, ma i vigili osservatori di UFO erano meglio informati e avevano posto una base al Burger Cafe, da dove potevano rispondere istantaneamente ad attività sospette.

Questi eroi si erano dati il nome di...GLI ACCHIAPPA ALIENI....

## **CARICAMENTO**

### **Amiga**

Inserisci il dischetto nell'unità disco e accendi il computer. Il gioco si carica e gira automaticamente.

### **CBM 64/128 Disco**

Inserisci il dischetto nell'unità disco, batti LOAD\*\*\*,8,1 e premi RITORNO. Il gioco si carica e gira automaticamente.

### **CBM 64/128 Cassetta**

Premi simultaneamente i tasti MAIUSC e RUN/STOP. Premi PLAY sul registratore. Segui le indicazioni sullo schermo.

## **Amstrad CPC Kassette**

CTRL und die kleinen ENTER-Tasten gleichzeitig drücken. PLAY auf dem Kassettenrekorder drücken. Dann den Aufforderungen auf dem Bildschirm folgen.

## **Amstrad CPC Diskette**

Diskette in das Laufwerk einlegen. RUN"DISK eintippen und return/drücken. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet.

## **BEFEHLE**

### **Atari ST/Amiga**

#### **Hauptphasen**

Bewegung/Feuer	-	Joystick
Salto	-	Feuer & Hoch
Rolle	-	Feuer & Runter
Sprung	-	Rolle starten, dann noch einmal feuern

#### **Verfolgungsphasen**

Sprung	-	Feuer (Waffe feuert automatisch)
--------	---	----------------------------------

#### **Spezialwaffen**

Spieler 1	-	Leertaste
Spieler 2	-	0 (Ziffernblock)
Unterbrechen	-	ESC

## **C64/128**

Bewegung/Feuer	-	Joystick
Salto	-	Feuer & Hoch
Rolle	-	Feuer & Runter
Sprung	-	Rolle starten, dann noch einmal feuern

#### **Verfolgungsphasen**

Sprung	-	Feuer (Waffe feuert automatisch)
--------	---	----------------------------------

## **Amstrad CPC Cassetta**

Premi simultaneamente i tasti CONTR e INVIO piccolo. Premi PLAY sul registratore. Segui le indicazioni sullo schermo.

## **Amstrad CPC Disco**

Inserisci il dischetto nell'unità disco. Batti RUN"DISK e premi RITORNO. Il gioco si carica e gira automaticamente.

## **CONTROLLI**

### **Amiga**

#### **Fasi Principali**

Muovi/Spara	-	Joystick
Saltomortale	-	Fuoco e Su
Rotola	-	Fuoco e Giù
Salta	-	Inizia rotolamento e poi fuoco di nuovo

#### **Fasi Inseguimento**

Salta	-	Fuoco (Arma spara automaticamente)
-------	---	------------------------------------

#### **Armi Speciali**

Giocatore 1	-	Barra
Giocatore 2	-	O (su tastierino)
Pausa	-	ESC

## **C64/128**

Muovi/Spara	-	Joystick
Saltomortale	-	Fuoco e Su
Rotola	-	Fuoco e Giù
Salta	-	Inizia rotolamento e poi fuoco di nuovo

#### **Fasi Inseguimento**

Salta	-	Fuoco (Arma spara automaticamente)
-------	---	------------------------------------

## Armi Speciali

Giocatore 1	-	Tasto Commodore
Giocatore 2	-	F5
Pausa	-	Run/Stop

## Amstrad

Muovi/Spara	-	Tasti ridefinibili
Saltomortale	-	Fuoco e Su
Rotola	-	Fuoco e Giù
Salta	-	Inizia rotolamento e poi fuoco di nuovo

## Fasi Inseguimento

Salta	-	Fuoco (Arma spara automaticamente)
-------	---	------------------------------------

## Armi Speciali

Giocatore 1	-	W (ridefinibile)
Giocatore 2	-	I
Pausa	-	Break Esc (Amstrad)

## Impostazioni predefinire per Amstrad

Giocatore 1 - Tastiera q a o p Barra + W (Arma Speciale)

Giocatore 2 - Joystick 1 + I

W!...OUT NOW!...OUT NOW!...OUT



ALSO  
AVAILABLE FROM  
**SEGA™**

**ESWAT™ • SUPER MONACO G.P.™  
• GOLDEN AXE™ • SHINOBI™  
• CRACK DOWN™**

GET IT FROM YOUR LOCAL STOCKIST NOW!

AVAILABLE ON: CBM 64/128 Cassette & Disk, Amstrad CPC Cassette & Disk, Spectrum 48K/128K, +2 cassette, Atari ST, CBM Amiga.

# BONANZA BROS.™

I'M ROBO,  
WHO THE HELL  
ARE YOU??!!

I'M MOBO,  
WHO THE HELL  
ARE YOU??!!



**SEGA™**  
ARCADE HITS  
MARKETED BY  
**U.S. GOLD**

AVAILABLE ON: CBM 64/128 Cassette & Disk,  
Amstrad CPC/Spectrum Cassette & Disk dual format,  
Atari ST, CBM Amiga.

# GLOC™ G-FORCE

LOSS OF  
CONSCIOUSNESS  
BY G-FORCE



**SEGA**  
ARCADE HITS  
MARKETED BY  
**U.S. GOLD**

U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holland Way, Hollard, Birmingham B6 7AX. Tel: 031 625 3346



AVAILABLE ON:  
CBM 64/128 Cassette & Disk, Amstrad CPC Cassette & Disk 128K Memory required,  
Spectrum 128K +2, +3, Atari ST, CBM Amiga.

coming  
soon from  
**SEGA**

..OUT NOW!...OUT NOW!...OUT NO

# SEGA SHADOW WOLF



SEGA™  
ARCADE HITS  
MARKETED BY

U.S. GOLD

AVAILABLE ON: CBM 64/128 Cassette & Disk, Amstrad CPC Cassette & Disk, Spectrum 48K/128K, +2 cassette, Atari ST, CBM Amiga.